

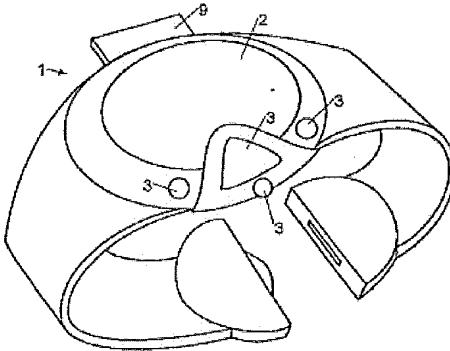
Players pursuit game having portable communications units searching for players/exchanging messages with player role attributed and when game starts minimum detection range providing caught criterion.

Patentnummer: FR2814964
Publiceringsdag: 2002-04-12
Uppfinnare: NOZIERE GILLES
Sökande: NOZIERE GILLES (FR)
Klasser:
-internationell: A63F9/24; A63F9/24; (IPC1-7): A63F13/10; A63F13/12;
H04L29/12
-europeisk: A63F9/24
Ansökningsnummer: FR20000012741 20001005
Prioritetsnummer: FR20000012741 20001005

[Rapportera tekniska fel här](#)

Sammandrag från FR2814964

The pursuit game has portable communications units (1) with a search carried out to find players wishing to play together, exchanging messages and searching for partners. A role is attributed to each player (pursuing or pursued) displaying each players role. The game starts, and when a predetermined distance between players is detected, the pursued player is declared caught.



Data från [esp@cenet](#) databasen - Worldwide

(19) RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

(11) N° de publication :
(à n'utiliser que pour les
commandes de reproduction)

2 814 964

(21) N° d'enregistrement national :
00 12741

(51) Int Cl⁷ : A 63 F 13/10, A 63 F 13/12, H 04 L 29/12

(12)

DEMANDE DE BREVET D'INVENTION

A1

(22) Date de dépôt : 05.10.00.

(30) Priorité :

(43) Date de mise à la disposition du public de la
demande : 12.04.02 Bulletin 02/15.

(56) Liste des documents cités dans le rapport de
recherche préliminaire : Se reporter à la fin du
présent fascicule

(60) Références à d'autres documents nationaux
apparentés :

(71) Demandeur(s) : NOZIERE GILLES — FR.

(72) Inventeur(s) : NOZIERE GILLES.

(73) Titulaire(s) :

(74) Mandataire(s) : NOVAMARK TECHNOLOGIES.

(54) PROCEDE ET SYSTEME POUR LE CONTROLE DU DEROULEMENT D'UN JEU DE COURSE-POURSUITE.

(57) Ce procédé fait intervenir des terminaux de communication portatifs (1), mis respectivement à la disposition des joueurs, et comprend les étapes suivantes: la recherche (21) de partenaires de jeu, au cours de laquelle les terminaux (1) respectifs d'un ensemble de joueurs souhaitant jouer ensemble s'échangent des messages de recherche de partenaires, l'attribution (26) dynamique à chaque joueur dudit ensemble d'un rôle tel que poursuivant ou poursuivi, l'affichage sur le terminal de chaque joueur du rôle ainsi attribué à celui-ci par le système, le déclenchement (25) du jeu à la suite duquel les joueurs poursuivants doivent trouver et attraper les joueurs poursuivis, la détection d'une distance inférieure à un seuil prédéterminé entre les terminaux des joueurs, et la prise (30) d'un joueur poursuivi par un joueur poursuivant en réponse à la ladite détection d'une distance inférieure audit seuil prédéterminé entre un joueur poursuivant et un joueur poursuivi.

